

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI PERMAINAN MELENGKAPI HURUF MENJADI KATA TAMAN KANAK-KANAK AL HIKMAH AGAM

Endri Surdia Fitra

ABSTRAK

Kemampuan membaca anak dalam mengenal huruf di Taman Kanak-kanak Al hikmah Lubuk Basung masih rendah. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan melengkapi huruf menjadi kata. Jenis peneliian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian Taman Kanak-kanak Al Hikmah Lubuk Basung kelompok B5. Dengan menggunakan metode praktek langsung, teknik yang di gunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, dan format hasil penilaian anak selanjutnya di olah dengan teknik persentase. Penelitian ini di lakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukan adanya peningkatan kemampuan membaca anak dari siklus I pada umumnya masih terlihat rendah, pada siklus I peningkatan kemampuan membaca anak dalam mengenal huruf terlihat masih kurang kreatif yang di lanjutkan pada siklus ke II. Disini dapat disimpulkan kemampuan membaca anak meningkat.

Kata Kunci : Membaca ; Anak ; Melengkapi Huruf

Pendahuluan

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang terdapat pada jalur pendidikan formal. Taman Kanak-Kanak pada hakekatnya merupakan wadah bagi perkembangan seluruh aspek kepribadian anak usia 4-6 tahun yang direncanakan secara sistematis dan terprogram serta dikembangkan melalui kegiatan "bermain sambil belajar, belajar seraya bermain".

Sesuai dengan PP/RI No.19 Tahun 2005 tentang standar Pendidikan Bab IV Pasal 19, berbunyi: Proses pembelajaran pada satuan pendidikan interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Memandang anak sebagai investasi yang besar bagi keluarga dan bangsa yang sangat penting maka kita harus memberikan pendidikan yang optimal sejak usia dini karna untuk mengembangkan sumber daya manusia lebih mudah jika dilakukan sejak usia dini. Kemampuan berbahasa anak sangat penting peranannya dalam mengembangkan potensi yang ada pada diri anak, namun kenyataan yang peneliti temui dilapangan tepatnya di Taman Kanak-kanak Al Hikmah Lubuk Basung banyak guru mengatakan membaca merangkai huruf, sedangkan kemampuan berbahasa anak dalam membaca gambar dan merangkai huruf menjadi kata sangat rendah.

Pada usia Taman Kanak-kanak sangatlah sulit untuk menanamkan konsep huruf dan konsep kata, pada hal usia ini anak perlu diberikan pengenalan huruf dan konsep membaca karena akan memasuki SD. Untuk menanamkan konsep tersebut maka penulis merancang suatu permainan yang dapat merangsang perkembangan bahasa anak. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Permainan Melengkapi Huruf Menjadi Kata Yang Bermakna". Dengan adanya suatu permainan ini, dapat bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca bagi anak melalui permainan melengkapi huruf menjadi kata yang bermakna. Selain itu, juga bermanfaat bagi anak, guru, Taman Kanak-kanak, dan juga bagi peneliti itu sendiri.

Teori membaca menurut Montessori memperkenalkan permainan membaca dimulai dari unsure huruf. Permainan membaca Montessori dilakukan dengan menggunakan bantuan gambar

pada setiap memperkenalkan huruf misalnya huruf a disertai gambar ayam, angsa, anggur, apel, dan lain-lain.

Menurut Kridalaksana dalam Nurbiana, (1993:13) mengemukakan bahwa membaca adalah keterampilan mengenal dan memahami tulisan, dalam bentuk urutan lambang-lambang grafis dan perubahannya menjadi wicara bermakna dalam bentuk pemahaman diam-diam atau pengujaran keras-keras.

Membaca adalah suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan menurut Anderson dalam Nurbiana (1997:5).

Kemampuan membaca pada anak berkembang dalam beberapa tahap. Menurut Efa perkembangan dasar kemampuan membaca pada anak usia 4-6 tahun berlangsung dalam lima tahap yaitu : (1) tahap fantasi, (2) tahap pembentukan konsep diri, (3) tahap membaca gemar, (4) tahap pengenalan bacaan dan (5) tahap membaca lancar.

Menurut teori Decroly memperkenalkan membaca permulaan pada anak dimulai dengan memperkenalkan “kalimat”. Kalimat dalam permainan membaca permulaan Decroly dipilih dari kalimat perintah agar anak melakukan hal-hal yang ada dalam perintah tersebut seperti “ambil apel itu”. Dengan menggunakan kartu kalimat, kata, pecahan, suku kata dan huruf permainan itu dilakukan.

Decroly mengembangkan permainan membaca pada anak dengan metode global. Metode ini didasarkan pada gestalt yang dikembangkan dari ilmu jiwa gestalt (ilmu jiwa keseluruhan). Dalam perspektif gestalt, anak pertama kali memaknai segala sesuatu secara keseluruhan (global).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran tindakan kelas yang dilakukan pada Taman Kanak-kanak Al Hikmah Simpang Tiga Lubuk Basung bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa. Pelaksanaan tindakan kelas ini juga bertujuan meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa dan memperbaiki pengetahuan guru. Subjek penelitian ini adalah Taman Kanak-kanak AL HIKMAH Simpang Tiga Lubuk Basung kelompok B5 dengan jumlah murid 15 orang, yang terdiri dari 9 orang laki laki dan 6 orang perempuan. Adapun waktu penelitian dilakukan pada semester II (genap) tahun ajaran

2011/2012. Pelaksanaan direncanakan pada bulan april dan mai tahun 2012. Penelitian dilakukan setiap kali pertemuan. Jumlah siklus penelitian dilihat dari hasil analisis data yang menjadi acuan penelitian dalam proses refleksi penelitian tindakan kelas. Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti memakai prosedur pelaksanaan siklus I dan II. Apabila siklus I belum berhasil, maka dilanjutkan pada penelitian ke II. Siklus merupakan ciri khas penelitian tindakan kelas. Penelitian ini mengacu kepada model Lewin dalam Arikunto, (2006: 92) komponen dalam penelitian ini adalah : perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), perenungan (*reflection*).

Sebelum peneliti melakukan siklus 1 dan II terlebih dahulu peneliti melakukan kondisi awal pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelompok B5 tentang judul Peningkatan Kemampuan Membaca anak melalui Permainan Melengkapi Huruf Menjadi Kata di Taman Kanak-kanak Al Hikmah Lubuk Basung.

Setelah Peneliti melakukan penelitian Di Taman Kanak-kanak Al Hikmah Lubuk Basung di temukan bahwa perkembangan membaca anak sangat rendah.. Hal ini terlihat bahwa sebagian besar anak di kelompok B5 mengalami kesulitan di dalam pembelajaran membaca kata yang ada pada gambar ,sehingga perkembangan membaca anak tidak berkembang dengan optimal. Kegiatan dan media yang kurang menarik, serta kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran mengakibatkan anak merasa jenuh dan tidak termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Siklus I dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Secara keseluruhan tindakan siklus I dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Perencanaan

Merencanakan proses pembelajaran dalam menentukan tema, media, dan tujuan pembelajaran.

2. Tindakan

Tindakan ini dilakukan oleh peneliti sesuai dengan Rancangan Kegiatan Harian.

3. Observasi

Observasi dilakukan setelah kegiatan berakhir.

Pada siklus II dilakukan 1 kali pertemuan. Tindakan siklus II dapat dilaksanakan sesuai rencana yang telah dibuat sebelumnya dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Perencanaan

Untuk memperbaiki kelemahan yang dilakukan di siklus I dan mempertahankan keberhasilan yang dicapai pada siklus I.

2. Tindakan

Pelaksanaan tindakan terdiri dari 3 bagian utama, yaitu : kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

3. Observasi

Observasi dilakukan setelah kegiatan berakhir.

4. Refleksi

Suatu keberhasilan yang telah dicapai pada sebuah pembelajaran.

Format pengumpulan data yang penulis gunakan adalah: Observasi, mencatat hasil pengamatan pada lembaran observasi. Dokumentasi, untuk melihat proses belajar yang sedang berlangsung maka digunakan kamera untuk merekam kejadian yang berlangsung.

Berdasarkan sumber data di atas teknik dalam pengumpulan data adalah:

1. Format observasi saat kegiatan berlangsung pada suatu proses pembelajaran

Format observasi membaca anak dalam permainan melengkapi huruf menjadi kata yang bermakna

No	Aspek yang dinilai	Nilai					
		Sangat Tinggi		Tinggi		Rendah	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%
.1	Anak dapat membaca kata yang ada pada gambar						
2.	Anak dapat menyebutkan huruf yang hilang pada kata						
.3	Anak dapat melengkapi huruf yang hilang pada kata						

2. Dokumentasi untuk merekam kegiatan sewaktu berlangsung.

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah analisis data. Analisis data menurut Mills (dalam Igak 2007 : 5.4) mengatakan analisis data adalah adanya upaya yang dilakukan guru yang berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dengan benar.

Data yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Dengan menggunakan rumus dikemukakan Haryadi (2009 : 24) seperti dibawah ini

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

N

Keterangan :

P = Presentasi

F = Frekwensi

N = Jumlah Responden

Sedangkan untuk menentukan bahwa aktifitas anak meningkat, interpretasi aktivitas belajar anak adalah sebagai berikut dalam Arikunto (2006:241) :

Tabel Klasifikasi Persentasi

Klasifikasi	Persentasi
Sangat Tinggi	80– 100 %
Tinggi	61 – 80 %
Rendah	21 – 40 %

Permainan melengkapi huruf adalah suatu permainan menambah yang kurang pada suatu lambang dari suatu bunyi bahasa supaya menjadi lengkap. Permainan ini yang mana pada kata tersebut salah satu hurufnya hilang. Pada permainan ini menggunakan kartu huruf, kartu kata dan kartu gambar.

Hasil

Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan perkembangan membaca anak dalam mengenal huruf di kelompok B5 Taman Kanak-kanak Al Hikmah Lubuk Basung masih rendah.

Anak belum mampu memenuhi aspek penilaian lebih baik, hasil penelitian dapat dilihat pada tabel rekap dibawah ini :

Persentase peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan melengkapi huruf menjadi kata

No	Aspek Yang Diamati	Sebelum tindakan	Siklus I (ST+T)	Siklus II (ST+T)	Ket
1	Anak dapat membaca kata yang ada pada gambar	28	64	93	Meningkat
2	Anak dapat menyebutkan huruf yang hilang pada kata	42	79	93	Meningkat
3	Anak dapat melengkapi huruf yang hilang pada kata	42	79	93	Meningkat
	Nilai Rata-rata	37	74	93	Meningkat

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa perkembangan membaca anak melalui permainan melengkapi huruf menjadi kata dari kondisi awal sampai siklus I dan II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan :

a. Kondisi Awal

- 1) Aspek I, anak dapat membaca kata yang ada pada gambar, yang telah bisa hanya 28%.
- 2) Aspek II, anak dapat menyebutkan huruf yang hilang pada kata, yang telah bisa hanya 42%.
- 3) Aspek III, anak dapat melengkapi huruf yang hilang pada kata, yang telah bisa hanya 42%.

b. Siklus I

- 1) Aspek I, anak dapat membaca kata yang ada pada gambar, yang telah bisa hanya 64%.

- 2) Aspek II, anak dapat menyebutkan huruf yang hilang pada kata, yang telah bisa hanya 79%.
- 3) Aspek III, anak dapat melengkapi huruf yang hilang pada kata, yang telah bisa hanya 79%.

c. Siklus II

- 1) Aspek I, anak dapat membaca kata yang ada pada gambar, yang telah bisa hanya 93%.
- 2) Aspek II, anak dapat menyebutkan huruf yang hilang pada kata, yang telah bisa hanya 93%.
- 3) Aspek III, anak dapat melengkapi huruf yang hilang pada kata, yang telah bisa hanya 93%

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dari penilaian kondisi awal bahwa kemampuan membaca anak terlihat sangat rendah. Sementara, pada siklus I telah nampak peningkatannya. Dan pada siklus II, peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan melengkapi huruf menjadi kata telah mengalami peningkatan melewati batas kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

Pembahasan

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II terlihat peningkatan yang sangat baik, dimana tingkatan penilaian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilannya untuk kemampuan membaca anak melalui permainan melengkapi huruf menjadi kata sebagai berikut : Kemampuan membaca anak melalui permainan melengkapi huruf menjadi kata mengalami peningkatan yaitu dimana anak sudah mengalami kemajuan dalam mengenal huruf dan meletakkan kata sesuai dengan gambarnya, Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siklus II sudah membawa hasil yang baik bagi anak dan bagi guru, Perkembangan kemampuan membaca anak dalam permainan melengkapi huruf menjadi kata mengalami peningkatan yaitu : Anak dapat membaca kata yang ada pada gambar pada siklus I anak yang sangat tinggi ada 2 orang dengan persentase 14% dan pada siklus II meningkat menjadi 11 orang dengan persentase 79%, Anak dapat menyebutkan huruf yang hilang pada kata pada siklus I anak yang sangat tinggi ada 3 orang dengan persentase 21% dan meningkat di siklus II anak yang sangat tinggi ada 12 orang dengan persentase 86%. Anak dapat melengkapi huruf menjadi kata pada siklus I anak yang sangat tinggi 3 orang dengan persentase

21% dan meningkat pada siklus II anak yang sangat tinggi ada 12 orang dengan persentase 86%.

Berdasarkan keterangan diatas terjadinya peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan melengkapi huruf menjadi kata di Taman Kanak-kanak Al Hikmah Lubuk Basung pada siklus I dan siklus II, hal ini disebabkan karena adanya pengembangan media yang dipakai pada siklus I, yaitu kartu gambar pada siklus I yang mana kartu gambar yang dipakai berukuran kecil kemudian setelah refleksi peneliti memperbesar kartu gambar tersebut sehingga anak lebih tertarik melaksanakan kegiatan. Guru juga memberikan pembelajaran dengan carabermain sambil belajar. Membaca adalah suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran menarik dan disukai oleh anak sehingga pembelajaran menyenangkan serta anak termotivasi untuk belajar mengenal huruf dan kata.

Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan melengkapi huruf menjadi kata di Taman Kanak-kanak Al Hikmah Lubuk basung terjadi peningkatan mulai dari kondisi awal siklus I dan siklus II.

Simpulan Dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut: Perlunya merangsang kemampuan membaca anak pada usia dini, media pembelajaran sangat penting bagi anak untuk meningkatkan perkembangan dan kemampuan anak, peningkatan kemampuan membaca anak juga mendukung pengembangan lainnya seperti pengembangan bahasa, kognitif, motorik, sosial dan emosional anak, melalui permainan melengkapi huruf menjadi kata dapat melatih kesabaran, ketelitian dan kehati-hatian anak serta percaya diri, permainan melengkapi huruf yang dilakukan dalam kegiatan dapat melatih koordinasi mata dan tangan, dan alat permainan melengkapi huruf menjadi kata sangat menarik dan disukai serta cocok bagi anak usia Taman Kanak-kanak, karena sesuai dengan prinsip bermain di Taman Kanak-kanak adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah di peroleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang : pihak sekolah sebaiknya juga menyediakan alat-alat yang sesuai dengan usia perkembangan anak yang dapat mengembangkan kemampuan membaca anak khususnya dalam memahami huruf dan kata, kepada guru Taman Kanak-kanak di harapkan dapat menggunakan kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan membaca anak, guru harus mampu memahami diri anak atau kondisi kelas apa bila anak telah bosan atau jenuh dengan pembelajaran saat itu (karakteristik anak), hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan bervariasi sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan dan tujuan pembelajar dapat tercapai, bagi peneliti yang lain di harapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan membaca anak melalui permainan melengkapi huruf menjadi kata dan media pembelajaran yang lainnya, bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan, dan bagi Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengamati dan mengembangkan media-media lain yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Depdiknas. 2005. *Undang-undang nomor 20 tahun 2005 tentang sistim pendidikan nasional*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Dhieni, Nurbiana. 1997. *Metode Perkembangan Bahasa Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Wardani, Igak, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Suharsimi, Arikunto. 1995. *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

PERSETUJUAN PEMBIMBING**ARTIKEL**

Judul : **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Melengkapi Huruf Menjadi Kata Di Taman Kanak-kanak Al Hikmah Agam**
Nama : Endri Surdia Fitra
NIM : 2010/57374
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2012

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd
NIP. 19600305 198403 2 001

Pembimbing II,



Drs. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 19580505 198203 1 005

SURAT PERNYATAAN ARTIKEL

Dengan ini saya menyatakan, bahwa artikel ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis, diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti data penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, September 2012
Yang Menyatakan



ENDRI SURDIA FITRA
NIM. 57374